

10

創造性の循環を生成する

Movie Cards ワークショップが目指す多層的メディア社会

A development of the cycle of creativity

Movie Cards Workshop which aims to facilitate a multilayered media society

映像メディア学科・助手

Department of Visual Media・Research Associate

杉本 達應 Tatsuo SUGIMOTO

概要

筆者らは、カードを用いて映像編集ができる「Movie Cards ワークショップ」を開発し実践している。はじめに、このワークショップを開発した背景となった現在のメディア社会の状況と、現代のアーティストの役割について考察する。次に、ワークショップとそのシステムの概要を解説し、ふたつの実践例及び今後の展開を紹介する。最後に、ワークショップが目指している多層的メディア社会像を述べる。

キーワード：

メディア、映像編集、映像表現、ワークショップ、創造性、メディアリテラシー

1 はじめに 現在のメディア社会

はじめに、「Movie Cards ワークショップ」を開発した背景となるメディア社会の現状を述べる。

今日私たちは、直接的な見聞よりも、さまざまなメディア（とくにマス・メディア）との関わりを通して、社会を知り参画している。このような社会で生活するには、メディアは欠かせない基盤のひとつとなっている。しかし、私たちとメディアの関係は良好な状態とは言い難い。私たちはメディアの情報を読み、見て、聞くことはあるが、情報を自ら書いたり発言したりすることは少ないからだ。私たちの多くはメディアの受け手であり、送り手からの情報を一方的に受容している「消費者」の立場に置かれている。現在のメディア社会で発信される情報は、一部分のメディア関係者のみがアクセスできて、市民からアクセスできる機会が極めて限られている。この状況は、送り手と受け手の間の情報の流れ方がアンバランスであるともいえる。

この情報流通の非対称性を解決するため、カナダ、アメリカなどをはじめ、パブリック・アクセス制度を持つ国や地域がある。この制度ではマイノリティを含む多様な価値観を持つ人のメディアアクセスを保証し、市民の発言を放送するチャンネル設置を規定している。日本でも同様の制度化を求める声があるが、私は法整備に頼ることなく、さまざまな規模のメディアが自発

的に立ち上がって共存し、私たちが自由にそれらのメディアを選択できる社会の可能性を探ってみたい。

20世紀以降、メディアと関連テクノロジーは大きく変化した。次々に登場する新しいメディアとテクノロジーは、人々に大きな期待と不安をもたらしてきた。そこで人々は、各メディアの特性を吟味する余裕を持てないまま、性急な未来予測を打ち立てた。これらの予測を振り返ると、技術主導の社会決定論、ユートピア的な未来予測、あるいは悲観論がほとんどで、結果が正確だったことはほとんどない。しかし、その検証も済まないうちに、同様の予測が幾度も繰り返されている。

優れたテクノロジーの発明は新しいメディアの可能性を開くが、それが必ずしも普及するとは限らない。新しいメディアは、既存メディアの技術独占と既得権益を脅かす存在だからだ。これまで既存メディア側の者は、さまざまな手段を用いて新規メディアの普及を妨害してきた。一方で、新規メディアが受け手のライフスタイルや価値観に合わずに普及にいたらなかったケースも少なくない。つまりメディアは、技術革新だけで普及・活用されるものではなく、市場や産業などの様々な社会的文脈によって方向づけられる性質のものである。同時にメディアは、現在のあり方だけではなく多様な活用方法(可能態)を潜在する存在でもある。

最近では、メディアを送り手と受け手の二分法だけでは語れない状況もでてきた。インターネットでのブログやポッドキャスティングなどの一般向けのサービスの登場により、私たちからの情報発信が容易になったからだ。従来受け手だった私たちが発する情報は、質はともかく量は増大した。この状況を、「消費者が生み出すコンテンツ」や「総表現社会時代の到来」と呼んで注目する向きもある。やや技術主導な話題ではあるものの、メディアの大きな変革の予兆にも見える。また、市民団体によるコミュニティ放送やインターネット放送など、いわゆる「市民メディア」の活動も盛んになっている。この数年で、PJニュース^[1]やオーマイニュース^[2]、JANJAN^[3]といった全国規模の市民メディアサイトも始まった。興味深いことに、これらの試みは、新聞社や放送局などの既存メディアの主導ではなく、新興メディア企業やNPOが先行して実施している。この状況は、テクノロジーによる変革を望まない既得権者が拒否権を発動しているようにもみえる。

かつて未来メディアの象徴だったテレビ電話は、い

まや携帯電話でも実現しサービスが始まっている。しかし現時点で、人々がテレビ電話を利用する風景は日常的には見られない。テレビ電話の普及を阻害しているのは、利用料が高いといったコストの問題もさることながら、私たちにとって有効な活用法が未だ見つかっていないことが大きい。そこでメディア企業は、新しいメディアの活用法を見出し需要を掘り起こすために、CM活動を通して消費者に広くアピールしている。この状況を言い換えれば、現代は「メディアの新しい活用法」が広がっている原野を、メディア関連企業が旺盛なマーケティング活動によって開拓している最中にあると表現できるだろう。私はこのフロンティアに、現代のメディアを扱うアートが活動する領域があると考えている。日常の生活のなかでは自明だと思って疑われない一般的なメディアとの関わり方、使い方を相対的に捉えなおし、新しい関係性を発見し、メディアのポテンシャル・可能態を引き出すことが、メディアを自覚的に使用するアーティストにはできていると思っているからだ。そのためには、ワークショップが最も効果的な活動になると考えている。ワークショップは、静的な作品展示とは異なり、参加者が主体的に参加する学びと表現の活動である。ワークショップでは、講義のように即時的な知識の伝達はできないが、長期的には参加者自身の経験を通じた知識の獲得に役立つ。メディアをテーマにしたワークショップを実施することで、参加者は自らメディアとの付き合い方や考え方を獲得することができる。また、遠い存在だと感じがちなメディアを私たちの身近に引き寄せる機会を楽しく提供することもできる。このような背景と考え方のもとに開発したワークショップが、Movie Cardsである。

2 Movie Cardsワークショップ

Movie Cardsワークショップを発案・実践している「みやばら美か+すぎもとたつお」(宮原美佳と杉本達應)は、2001年より国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)在学中に共同制作を始めた。ふたりは別々のバックグラウンドを持っている。宮原は映像を、杉本はグラフィックデザインを学んできた。ふたりとも、IAMASではインタラクティブメディア表現、いわゆるメディアアートを専攻したが、この領域に留まらない活動を行

っている。日本ではメディアアートと括ってしまうと、狭い分野にとられてしまうからだ。日本のメディアアート作品の多くは、先端的な技術を使った技術応用自体に価値を置いたもので、芸術的要素が軽視されている。特に社会的・文化的なアプローチをもった作品が少ない。主に工学的な興味やエンターテインメント指向のものが評価されている。作品の鑑賞者は、もともとメディアアートに興味のある者に限られ、一般の観客にはなじみが薄い。宮原と杉本は、日本のメディアアートの文脈とは対照的に、特定の分野にこだわらずに一般の人へのわかりやすさを心がけて活動している。

Movie Cards ワークショップは、一般の人を参加対象として開発した。誰でも簡単に映像編集できる仕組みを用意して、伝えたいメッセージをコミュニケーションしながら映像で表現できる。参加対象者の年齢は問わない。これまでの参加者は、3歳から70歳までと幅広い。Movie Cards ワークショップの活動は、学習環境のデザインと、企画・運営に携わる者も学べる機会をもてるプログラムの開発を含んでいる。大人を対象としたワークショップは、まちづくりや演劇分野以外ではなじみが薄いかもしれないが、海外では、レゴブロックを用いたシリアス・プレイ^[4]、デйна・アチリー (Dana Atchley) が始めたデジタル・ストーリーテリング・ワークショップ^[5]、BBCによるキャプチャー・ウェールズ^[6]など多くの事例があり、ワークショップにアーティストが関わっていることも多い。

Movie Cardsは、一般向けの映像編集トレーニングのための教材づくりとして活動をスタートした。パソコンになじみがない人でも、また普段映画を見ないような学生でも映像編集を学習できるようにするために、カードを使うことを考案した。2003年頃より、このアイデアをベースにワークショップを開始した。しかし当時は、既存の編集ソフトとDTPソフトを組み合わせさせて作業していたため、実施に手間がかかっていた。そこでワークショップをより円滑に実施できるように、独自開発のソフトウェアを核とした専用のシステムを開発し、2005年からはシステムを利用したワークショップを開始した。

Movie Cards ワークショップでつくる映像は、既存メディアの映像とは違うものを目指している。参加者が制作する映像は、映画でもテレビ番組でもない。また、これまで一般の人が撮影していた、家族のイベント記録や花鳥風月とも違う。人々の気持ちや思いを表現し

交換できる新しい媒体になるよう心がけている。

現在のMovie Cardsは、以下の3つの側面を持っている。

(1) メディアリテラシー教材

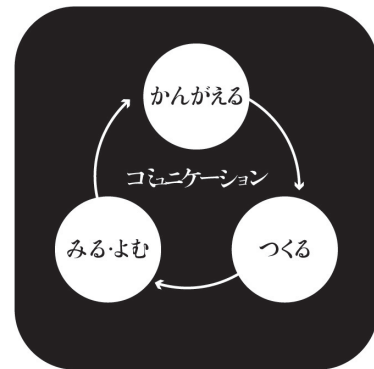
メディアを読み解き、発信する能力を身につけるためのメディアリテラシー教育の試みは、欧米で先行していたが、日本の学校教育でも、総合的な学習の時間をはじめ、国語や社会、情報などの科目の中で始まった。メディアリテラシーは様々なメディア表現を対象にしているが、Movie Cardsは、とくに映像メディアにフォーカスした。映像は、こどもたちが長時間接触している、最も身近で影響力の大きいメディアだからだ。小学生のテレビ・ビデオ・DVD 視聴時間は約2時間^[7]、就学前の乳幼児では4時間弱^[8]にもものぼっている。従来の教材は、教師用ガイドブックだけで指導者の負担が大きく、専門知識が必要で機材や技術面でのハードルが高かった。そのため学校に機材があっても、技術に詳しい一部の教師しか映像を取り上げることができなかった。また、多くのメディアリテラシー教材が、メディアを扱っているにも関わらず、メディアの様式美やデザインの意識が不足している。メディアはそれぞれ独自の形式や美学をもっているため、美的な感覚はメディアの研究・学習に欠かせない要素となる。しかし従来の教材には、その視点や考察がほとんどなかった。これは、多くの教材制作者やメディア研究者自身に創作の経験がないことが要因のひとつだろう。これまでのメディアリテラシー教育は、テレビ番組やコマーシャル等を視聴し、その裏側の意図や構造を暴いて解説することが多かった。これで批判的な鑑賞眼を育てようとしているが、情報のインプットだけでは、受講者自らが考える力を獲得するには足りない。Movie Cardsは、これらの問題を解決する、映像メディアに関する適切なメディアリテラシー教材を目指した。

(2) クリエイティブ・コミュニケーションツール

メディアの特性、とくに美的側面を理解するには、実際につくってみることが一番である。しかし、ワークショップで映像をつくろうとすると、さまざまな困難に直面する。たとえば従来の編集ソフトでグループ作業を行うと、どうしても一人のオペレーター主導の

個人的な作業に陥りやすい。またノンリニア編集は、フィルムやテープを回さないため便利だが、落とし穴がある。簡単に編集ができる反面、深く考えずに何となく素材をつなげるだけで、それらしく仕上がったつもりになってしまう。特段の意図もなく不要なエフェクトを加えてしまうことも多く、気をつけないと作品の質が一気に落ちてしまう。また、物理的なフィルムを手にとってみるのがないため、尺(時間)に対する感覚が甘くなる弱点もある。Movie Cardsでは、これらの欠点を補えるように、従来の編集ソフトでは不可能だった複数人によるテーブルを囲んだディスカッションを通しての映像編集を実現した。

Movie Cardsワークショップでは、創造性を身につける過程に、3つのアクションが必要だと考えている。はじめに「みる・よむ」こと。作品を観たり読んだりして読み解くには集中力が必要になる。これは、訓練さえ行えば、誰でも身につく。従来の鑑賞教育は、この部分にあたり、読書の時間作り運動は、「みる・よむ」ことのプログラムのひとつである。つぎに「かんがえる」こと。読み取った内容を考え、作り手の意図を推し量る。さらに、それを踏まえて、自分自身でつくるものまで考えてみる。さいごに「つくる」こと。考えることと実際につくる体験には、大きな隔たりがある。実際につくってみる経験を通して、はじめて作り手の発想や意図を伝えるための過程やその困難さ、完成、発表の喜びを経験できる。「つくる」の後に、はじめの「みる・よむ」にもどる。ここでは、最初の「みる・よむ」とちがって、自作を発表する経験も加わる。つくった経験の後では、「みる・よむ」の内容が深化する。さらに「かんがえ」、「つく」り、「みる」。この3つのアクションを、他者とコミュニケーションしながら繰り返すことで、創造性や批評性を身につける。筆者らは、このプロセスを「創造性の循環」と呼んでいる。この循環は、アーティストのコミュニティなどの場で見られることがあるが、一般の人が体験する機会はあまりない。



[fig.01] 創造性の循環

ところで、普通の人にとって創造性を身につける必要性はあるだろうか。創作活動を生業としない人に創造性は不要だという考え方もある。しかし創造性を身につけることで、日常生活やビジネスなど様々な局面で課題を解決し、独自性を発揮する能力を獲得できる。均質化した情報化社会において、創造性はアーティストに限らず、広く一般に求められている能力といっても過言ではない。

(3) ワークショップ・デザイン

Movie Cardsはワークショップであるが、ワークショップ自体をデザインする活動も行っている。とくに、場、組織、学習のデザインに重点を置いて、ワークショップ開催前に入念に準備している。それぞれのデザインの例を次に挙げる。ただし、これらはあくまで指針であり、ルール化することは控えている。

場のデザインとは、空間や雰囲気をつくることである。参加者に楽しいことが始まる予感と自由なマインドを持ってもらうための演出でもある。ワークショップを円滑に進めるためには、参加者のワークショップやシステムへの抵抗感をはじめに解消しておくことが極めて重要である。会場選びは、場のデザインの重要な要素である。会場にPC教室を使用することは避けている。パソコンデスクが整然と並んでいる空間は、堅苦しい雰囲気を解消しづらいからだ。また、教壇と生徒机が対向している一般的な教室も、そのままでは講

義の雰囲気が強すぎるため、机の配置をグループ制作向きにあらかじめ変えておくようにしている。リラックスした雰囲気づくりのために、音楽や軽食を用意することもある。

組織のデザインとは、ワークショップに参加している人々の関係性をつくることである。参加者、スタッフを問わず、上下関係をつくらずにフラットな関係をつくりあげるようにする。ファシリテーターは、プログラムを促進するために、参加者の活動をよく見て称賛し、決して上位の立場に立たないよう気をつける。従来の映像制作の体験教育では、参加者に監督、カメラマンといった役割を分担させることが多かった。しかしMovie Cardsでは、役割分担や協調性の指導は行っていない。Movie Cardsは、就業体験が目的ではなく、全員で考える組織づくりを重視しているため、過剰な役割分担は不要だと考えているからだ。組織のデザインで犯しがちな失敗は、できる子をリーダーにする階層構造の組織をつくってしまうことである。階層構造を持った組織は、目標到達のためには効率的なので、教師にとっては都合が良い。しかしこの組織は、リーダー役の参加者だけが考える役を担って無意識に「教師の望む参加者像」を演じる場合があり、参加者全体の主体性が失われてしまう危険性をはらんでいる。

学習のデザインとは、学ぶ意欲をつくりだすことである。ここで、「教育」ではなく「学習」という言葉を使っているのは、参加者の視点に立つ「学習」という意味を込めていて、決して教師側から見た「教育」のデザインではないことを意図している。ファシリテーターの振る舞いは、道徳的・教育的にならないように注意を払っている。参加者、特にこどもたちはときに暴力的な表現や非倫理的な表現に向かう場合がある。このような時には、その場で咎めるのではなく、別のよい表現を見出してほめるようにする。ワークショップの最後に、明快なまとめや評価は行わないようにする。ファシリテーターが特定の嗜好、政治、思想で評価を下すことは、ひとつの方向やゴールでまとめることになる。これでは、参加者の意欲をそいでしまう。理想的なワークショップは、参加者のディスカッションで終了することである。

Movie Cardsワークショップでは、「すべての人は生まれながらにしてクリエイティブである」という前提に立っている。参加者のクリエイティビティを発揮してもらい、また眠っている場合には彼らの内に秘めるク

リエイティビティを引き出し、作品を制作する。この経験は、ワークショップのなかだけでなく日常生活でのよりよい問題解決能力、生き方へつなげることができる。これらの理念は、イタリアのアーティスト、ブルーノ・ムナーリの絵本やこども向け造形ワークショップのコンセプトに近い。

実際のワークショップは、おおまかに以下のステップで行っている。ワークショップの都度、会場や参加者の条件が変化するため、プログラムは固定したものではなく、随時省略したり追加したりしている。また宮原、杉本がファシリテーターをつとめるケースが多いが、ほとんどの場合、他のスタッフたちと一緒に運営している。

1. 導入 映像の文法を活かした例などを上映し、映像メディアの基本的な考え方を身につける。映像を使った自己紹介などを行う。
2. 企画 全体のテーマや条件を設定し、伝えたいメッセージを決め、何を撮るか話し合っ、必要な場合は簡単な絵コンテを描く。
3. 撮影 ビデオカメラを使って映像素材を撮影する。
4. 印刷 映像をPC上のシステムに取り込む。システムは、1回の録画操作分の映像を1枚のカードとして自動的に印刷する。
5. 編集 撮った映像をどのように並べるかを話し合う。カードのバーコードを読み取ることで、すぐに映像を編集し、編集結果を確認することができる。
6. 音・文字づけ 必要に応じて、音楽カードを選んで音楽をつける。また、マイクを使ってナレーションやセリフを吹き込む。さらに、映像に字幕や題字を加える。
7. 発表・上映 完成作品を大きなスクリーンで発表する。他の参加者たちはどのような作品をつくりあげたかを見てみる。
8. 振り返り 企画段階の意図通りにメッセージが伝わったかどうか、作品を観た人に聞いて検証する。なぜ、伝わったのか、伝わらなかったのか、よく考える。



[[fig.02] ムービーカード

Movie Cardsは、前述したように独自のシステムを開発した。

システムでは、インターフェイスに「カード」を採用した。カードには様々な特長がある。カードは、こどもからお年寄りまで、なじみやすく説明なく利用できる。また、裏返す、回転させる、重ねる、束ねる、交換するなど、状態を変え組織化することが簡単にできる。絵柄を持つカードは、古来よりタロットなど物語や呪術、占術、遊技などと密接な関係を持ち、現実とは異なる世界とリンクしていることを象徴している。ワークショップで使っているカードは、このようなカードの特性を活かして、他のゲームの道具としても利用できる。ワークショップでは、参加者にカードを応用した新しい遊びを開発してもらうこともある。

それぞれのカードは、一篇の映像と対応していて、操作対象となっている。カードの表面には対応する映像の1コマとコードが印刷されている。コードは、カードとシステム内の映像ファイルを関連付けている。コードリーダーでコードを読み取ることで、システムへ指示を転送している。印刷するコードは、既存のバーコードや独自のコードを使用している。

編集操作のさいには、瞬時に編集結果を見ることができるすばやいプレビュー機能を開発した。

システムで使用する材料は、入手しやすく安価なものを採用するように心がけた。カードは、紙製で入手しやすいサイズ(写真用紙L判)にした。パソコンは、現在発売されている機種のひとつに対応する。カラープリンタも、一般的なインクジェットプリンタで十分である。唯一コードリーダーだけは店頭で入手しにくい、特に高価ではない。なおカードの材料は将来的に、紙だけでなく、ディスプレイを備えたデバイス、

電子ペーパーなどの採用も計画している。

Movie Cardsのワークショップは、2005年夏以降、全国各地で開催してきた。ここでは二つの実践を紹介する。

「新世界・映像日記」^[9]

実施日：2006年11月3日～5日

会場：remo [NPO 法人記録と表現とメディアのための組織] (大阪市)

参加者は、大阪・新世界のまちを撮影し、オリジナルの映像制作にチャレンジした。新世界を訪れたことのない人々に、テレビなどのメディアでは取り上げられない、まちに潜在する魅力を映像で発信してもらうことを目指した。この映像の編集にMovie Cardsをつかった。参加者は、地元住民と一般の約20名。素材となる映像は、参加者自身が撮影したもので約150点にのぼる。

地元住民と、一般参加者は、新世界への情報と記憶の量には圧倒的な差があった。異なるバックグラウンド、地域・世代の人々が共同で映像編集に取り組むことで、商店街の店主と観光客の視点の交換ができ、コミュニケーションが生まれた。

「はしって、あつめて、くみたてる。」

実施日：2007年1月28日

会場：愛知県児童総合センター



[[fig.03] ワークショップの様様

参加者は、小学生以下のこどもを中心に約60人。

約30種類のアニメーションカードを利用した。参加者は、物語を考えながら、会場内に散らばったアニメーションカードを持つスタッフに声をかけて、4枚集める。集めるカードの種類は偶然の組合せでもよいが、全種類のカードを展示しているので、目的のカードを

そろえるまで探すこともできる。カードを集めたら、順番を決め、音をつけ、手描きのタイトルを挿入して、上映した。上映後は、印刷された絵コンテシートの余白に物語を書いた。すべての絵コンテシートはその場で展示した。この展示を見た大人たちは、こどもの創作能力に驚いていた。

興味深いのは、つくりあげられた物語の多様さだ。こどもたちはリアリティのない単調なハッピーエンディングストーリーをつくるだろうと予想していたが、それは大人の決めつけに過ぎなかった。こどもの年齢によって物語性に違いがあり、年齢が小さいこどものほうが、表現の幅がひろかった。小学生4年生以上になると、なぜかほとんどがありがたりの物語展開になってしまった。くわしい調査・分析は現在おこなっている。

Movie Cardsワークショップの今後の展開について記しておく。まずは、デザインの改良である。Movie Cardsの活動は、参加者から見渡せるワークショップのステージ部分だけでなく、学習環境や組織づくりなどメタレベルでのワークショップ・デザインも行っている。このようなワークショップ、インタラクシオンのデザインは、机上で完結するものではないため、今後も実践を繰り返しながらデザインを検討し改良していきたい。つぎに、対象年齢層を拡大することである。愛知県児童総合センターのワークショップで、小学校就学前のこどもでも十分に物語をつくることができることがわかった。そこで今後は、低年齢向けに抽象的なデザインのカードを用意して実践することを考えている。最後に、システムを充実することである。ネットワークに対応し、オンラインでのシステム提供や遠隔地で投稿されたビデオクリップを利用できる機能を追加したい。また、活動の記録をもちいた分析ツールを開発し、統計的な分析に役立ことを検討している。さらにこのシステムを、映像編集だけでなく、発想法や思考支援など、他の分野にも活用していきたいと考えている。

3 まとめ 多層化メディア社会を目指して

Movie Cardsワークショップでは、一般の人々が映像メディアを使って、メッセージを伝えあう社会をつくりだすことを目指している。長期的には、多くの人々が自分で考えて創造的なアクションを起こし、民主的な社会を構築することを目指している。

現在、映像をはじめ大量の情報が社会に流通している。ここで流通しているコンテンツは、市場的価値が高いと評価されたものばかりで、その他のコンテンツがほとんどなく、層が薄い状態だといえる。グローバル経済が優先され、産業中心となった映像メディアの流通現場では、市民レベルによるダイナミックな文化創造の機会は奪われてしまった。

盛んに流通する映像メディアも、しかし表現の面では衰退の危機にある。多くのテレビ番組は、映像よりも大量の音楽や字幕、ナレーションを加えて迫力と説明力を増している。映画は内容に関わらずパブリシティが派手なものがヒットしている。映像表現をとりまく状況を見る限り、制作者と消費者の間で映像表現の優先度を下げていく悪循環が続いている。このままでは、映像表現を観て読み解ける人はいなくなるだろう。テレビも映画も、映像そのものを集中してじっくり観なくても、音や文字だけで十分見た気になってしまったからだ。現在、活字離れ、理系離れが叫ばれているが、実は「映像離れ」も起きていたのである。映画の上映中に携帯電話の画面を頻繁にのぞく観客が増えているのは、映像に集中できない人が増えている証拠だろう。映像の流通量は増大しているが、その影では制作と鑑賞の質と能力の低下が進行している。もしかすると今後、映像による表現は骨董的価値へと変わり、一部のマニア間で流通するものになるかもしれない。

ところで、昔のテレビニュース映像や映画を観ると、編集や物語性についてよく練られて巧みにつくられていることに感心させられる。映像メディアの黎明期だけあって、制作者の意識が高かったのだろう。しかし現在では、映像メディアは大量生産化・短納期化し、全てに以前の制作レベルを維持することは不可能になってしまった。一方、海外の放送局に目を向けると、現在でも制作者が編集にこだわりを持っているニュースやドキュメンタリー番組が少なくない。制作者は映像

ならではの表現を上手に利用して、「映像で伝えよう」という意思が視聴者にしっかりと伝わってくる。このような表現は、観る側に映像表現を解釈し受け止められる素地があってはじめて有効に機能する。映像表現の低下は、「作り手」だけの問題ではないことがわかる。

映像メディアは、流通の面でも大きな変化に直面している。従来の映像コンテンツは、主にテレビや映画館を通して流通していたが、近年インターネットでの配信が急成長している。インターネットでは、従来の放送・上映にかかる設備に比較して、映像のやりとりを低コストで簡単にできるため、企業も個人も映像配信に参入しやすい。しかしながら、インターネットがあるだけでは、映像メディアの流通が賑わうことはない。なぜなら、はじめにテレビ電話の例でも述べたとおり、技術が発展しても社会的文脈が追いつかない限り活用にはいたらないからだ。

映像メディアの表現の受容と流通が変化しているなかで、Movie Cardsは、一般の人に映像表現と流通の新しい文脈を発見してもらうためにも活動している。この活動に対して、とくにプロフェッショナルな立場の人たちからは、一般人には表現するものがない、素人が作るものは下らない、といった反論を寄せられることがある。これらの意見は職業人の見解としてはもっともであるが、驕りもあるのではないか。少なくとも制作者の母数がひろがらなければ、優れた表現者が生まれることはない。また、オーディエンスの鑑賞レベルが上まらない限り、どんなに質の高い作品でも観られる機会がなくなり、文化は衰退してしまう。

もちろんこの活動は、既存のメディアの存在や役割を完全に否定するものではない。私たちは、巨大なマスメディアが存在する一方で、草の根レベルのメディアもしっかりと活力を持っているバランスのとれたメディア社会をつくりだすことを目指している。繰り返しになるが、Movie Cardsワークショップでつくる映像は、日常のささやかな気持ちや思いを表現するものである。私たちが映像を発信するというと大げさに聞こえるかもしれないが、不可能なことではない。人々が俳句を詠み、絵手紙を描いて交換するのと同じように、映像もMovie Cardsを使えば身近なメディアとして扱うことができるようになる。人と人の間でやりとりされる作品は、出来映えを競うだけではなく、コミュニケーションの道具として機能する。Movie Cardsワーク

ショップやその考え方が社会に普及すると、人々は自信を持ってコミュニケーションし、他の人の表現にも関心を持ち始めるだろう。そうなることでメディア社会の情報流通は多層化し、様々な表現を楽しむことができる時代が到来することを期待している。

謝辞

本稿は、共同制作者の宮原美佳とのディスカッションを通して執筆した。Movie Cardsワークショップは、水越伸氏（東京大学大学院情報学環）および上田信行氏（同志社女子大学現代社会学部）に多大な影響とインスピレーションを受けた。また、有益なご意見をいただいた名古屋学芸大学映像メディア学科の教員の方々をはじめ、多くの皆様に感謝する。

Movie Cardsのシステム開発にあたっては、独立行政法人情報処理推進機構「未踏ソフトウェア創造事業」の支援を受けた。

注

- [1] 「PJ ニュース」
<http://www.pjnews.net/>
- [2] 「オーマイニュース」
<http://www.ohmynews.co.jp/>
- [3] 「JANJAN」
<http://www.janjan.jp/>
- [4] 「Lego Serious Play」
<http://www.seriousplay.com/>
- [5] 「Center for Digital Storytelling」
<http://www.storycenter.org/>
- [6] 「BBC Capture Wales」
<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/>
- [7] 「第1回子ども生活実態基本調査報告書」
（ベネッセ教育研究開発センター、2005）
- [8] 「第3回幼児の生活アンケート・国内調査」（同上、2006）
- [9] 「Movie Cards 映像ワークショップ『新世界・映像日記』」
<http://www.breakerproject.net/eizonikki/>

参考文献等

- 「Movie Cards Project」
<http://www.moviecards.org/>
- 「体験型映像編集ワークショップの実践
— Movie Cards Workshop(ムービーカード・ワークショップ)の開発」
杉本達彦・宮原美佳（日本映像学会第32回研究発表）